



## Mordilleurs d'Hommes

Les soi-disant Mordilleurs d'Hommes constituent l'élite auto-proclamée de la race gnoblar et sont parmi ses guerriers les mieux équipés. Ils s'habillent de vêtements exotiques, et portent généralement de grands casques ou des chapeaux extravagants, de façon à se démarquer de leurs congénères plus timides. Les Mordilleurs d'Hommes aspirent en effet à devenir les meilleurs des gnoblars, ce qui les pousse parfois à se lancer dans d'improbables voyages à travers les continents. Les Mordilleurs aiment les histoires de guerre et les héros virils, c'est pourquoi ils quittent souvent la société gnoblar pour se faire un nom à la force de leur épée, même si en pratique se faire tuer est plus fréquent. Il arrive néanmoins qu'une grosse bande de Mordilleurs d'Hommes voyagent ensemble en tant que mercenaires, dans une quête brève mais intense pour récolter moult gloire et maintes bonnes histoires à raconter.

### Règles Spéciales

**Mercenaires:** Une unité de Mordilleurs d'Hommes peut être engagée comme mercenaires dans toute armée de Mercenaires, d'Orques & Gobelins ou de Nains du Chaos.

### Complètement Insignifiants

Peu importe le nombre de gnoblars succombant aux milliers de périls qui les guettent dans les Royaumes Ogres, il semble toujours y en avoir des centaines pour prendre leur place. C'est pourquoi la réaction habituelle face à un groupe de gnoblars en fuite est une série de gloussements mesquins, car les gnoblars adorent voir détalier leurs congénères.

Ils ne causent pas de tests de *panique* quand ils sont démoralisés, fuient ou s'ils sont détruits, même chez les autres gnoblars.

### Chamailleries

Disputes, trahisons, brimades et coups de poignard dans le dos sont monnaie courante chez les gnoblars, si bien qu'ils s'arrêteront parfois au plus fort de la bataille pour se chamailler. Que ce soit pour maltraiter une créature plus petite qu'ils ont trouvée, se battre pour un bout de ferraille qui brille ou simplement regarder la bataille d'un air absent tout en se curant le nez, lorsque les choses se gâtent, les gnoblars ont tendance à ne rien faire du tout.

Jetez 1D6 au début du tour pour chaque unité de Guerriers gnoblars n'étant ni engagée au corps à corps, ni en fuite, ni sujette à n'importe quel mouvement obligatoire. Sur un 1, elle ne peut rien faire du tout ce tour-ci.

## 0-2 MORDILLEURS D'HOMMES Points/figurine: 5

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mordilleur d'Hommes	4	2	3	3	3	1	3	1	6
Grands-chicots	4	2	3	3	3	1	3	2	6

**Taille d'Unité:** 20+.

**Armes & Armure:** Arme de base, fléau et armure légère.

### Options

- L'unité peut être équipée de boucliers pour +1 pt par figurine.
- Un Mordilleur peut être promu Grands-chicots pour +5 pts.
- Un Mordilleur peut être promu Porte-étendard pour +10 pts.
- Un Mordilleur peut être promu Musicien pour +5 pts.
- L'unité peut porter une bannière magique de 50 points maximum.

### Totem de Tête d'Ogre (Bannière Magique) 20 pts

*Les gnoblars les plus antisociaux et les plus vicieux s'unissent parfois contre un ogre (et un seul), à cinquante ou plus si possible, et arrivent parfois même à le tuer! Ivres de fierté, les rares survivants du combat n'ont ensuite plus qu'à scier patiemment sa tête pour l'accrocher au sommet d'une bannière.*

Lorsque le porteur d'un Totem de Tête d'Ogre rejoint une unité de gnoblars (de n'importe quel type), elle est dispensée du test de *Chamaillerie* et ne peut donc pas subir ses effets. Cependant, toute unité d'ogres affrontant le porteur ou l'unité qu'il accompagne est sujette à la *haine*.

